

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

## **Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Realización de un motion comic sobre dos leyendas del oriente del Ecuador basado en un comic del artista ecuatoriano Mauricio Gil

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

## **Licenciatura en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Jasseek Miranda

Doménica Plaza

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

# DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado especialmente a mi madre Celeste Montalvo y a mi hermana Ana Camila Plaza, quienes me han apoyado en lograr todas y cada una de mis metas. A mis abuelos, Fausto Plaza, Celeste Patiño y Elena Villegas, por impulsarme siempre a seguir estudiando y a preocuparme por mi futuro académico y profesional.

A mi amado enamorado Rodrigo Santos, con quien realizo este proyecto, que ha confiado en mí y me ha apoyado en todo lo que se me ha presentado en el camino.

***Doménica Cristina Plaza Montalvo***

# DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón este trabajo a mis padres Jimmy y Jane, pilares fundamentales en mi vida, quienes con su amor y apoyo incondicional me han dado las herramientas para seguir luchando y poder cumplir esta meta. A mi hija Alannis, ella el motor que me impulsa a mejorar cada día, con su comprensión y paciencia me dio de su tiempo para que su mamá estudie y a quien quiero servir de ejemplo.

A mi amor Luis Plaza, eres mi fuente de calma, sabiduría y consejo, tu ayuda ha sido fundamental, pues fuiste quien me alentó a culminar mis sueños.

Y a mi querido hermano Fidel, a tres años de tu partida te recuerdo y te amo, no estás aquí para leer estas palabras, pero siempre estarás en mi corazón.

***Regina Jasseek Miranda Exkart***

# AGRADECIMIENTOS

Agradezco a nuestros docentes de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, por haber impartido los conocimientos que nos convertirán en profesionales. A mi compañera de proyecto integrador, Jasseek Miranda, sin quien no hubiese sido este proyecto posible. De manera especial, al master Víctor Cantos, tutor de nuestro proyecto de investigación, al máster Ronald Villafuerte, profesor de materia Integradora, quienes han guiado con su paciencia y disciplina; y a Mono Cómics por su valioso aporte para nuestro proyecto.

***Doménica Cristina Plaza Montalvo***

# AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por permitirme culminar con éxito este proyecto, a todos mis profesores y tutores académicos a lo largo de estos años de estudio, por sus enseñanzas, consejos, dirección y colaboración.

A mis amigos quienes formaron parte en esta importante etapa de mi vida, quienes compartieron sus conocimientos.

También quiero agradecer a mis compañeros Doménica Plaza y Rodrigo Santos, por su paciencia, apoyo y entrega en este recorrido.

***Regina Jasseek Miranda Exkart***

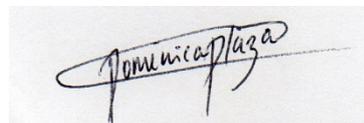
# DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; REGINA JASSEK MIRANDA EXKART, DOMÉNICA CRISTINA PLAZA MONTALVO damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



---

Jassek Miranda E.



---

Doménica Plaza M.

# EVALUADORES



---

**Msc. Ronald Villafuerte**

PROFESOR DE LA MATERIA



---

**Msc. Victor Cantos Luces**

PROFESOR TUTOR

# RESUMEN

Ecuador se enfrenta a un problema grave de lectura, debido a que los habitantes, en especial los jóvenes adultos, no tienen mucho tiempo para leer o simplemente no tienen el interés o la concentración para hacerlo y este problema afecta a la industria de cómics nacionales. Es por esto por lo que el presente trabajo busca incentivar a los jóvenes a la lectura de cómics nacionales basados en la cultura Shuar a través de un formato audiovisual. Para poder crear un formato audiovisual lo más basado a la realidad de la cultura, no solo se guio por el cómic “Leyendas del Oriente” sino que también hubo una investigación más a fondo de la cultura, para poder captar su vestimenta y su forma de actuar de una manera más apegada a la realidad. A través de entrevistas con un grupo focal, se logró captar los gustos de ilustraciones y la forma más común de consumir media de esta generación. Gracias a estas entrevistas también se supo cuál es la manera más eficaz para promocionar el formato audiovisual para que alcance a más personas que puedan mostrar interés en él. Al terminar con el trabajo se pudo concluir que muchos jóvenes adultos, debido a la vida ajetreada que llevan hoy en día, no tienen mucho tiempo para sentarse a leer algo nuevo que no saben si le llamará la atención y prefieren un método más sencillo de consumir media, como lo es el formato audiovisual, pero si a través de este se interesan en una trama, harán todo lo posible para seguir la historia a través de un formato escrito.

***Palabras Clave:*** Cultura, animación, comics, lectura, Ecuador.

# ABSTRACT

*Ecuador faces a serious reading problem, because the inhabitants, especially young adults, do not have much time to read or simply do not have the interest or concentration to do so, and this problem affects the national comics industry. Therefore, this project seeks to encourage young people to read national comics based on the Shuar culture through an audiovisual format. To create an audiovisual format that was based on the reality of culture, it was not only guided by the comic "Leyendas del Oriente" but there was also a more in-depth investigation of the culture, to be able to capture their clothing and their way of life to make an audiovisual format more attached to reality. Through interviews with a Focus Group, it was possible to capture the tastes of illustrations and the most common way of consuming media of this generation. Thanks to these interviews, it was also known which the most effective way is to promote the audiovisual format so that it reaches more people who can show interest in it. At the end of this project, it was concluded that many young adults, due to the busy lives they lead today, do not have much time to sit down to read something new that they do not know if it will catch their attention and prefer an easier method of consuming media, as is the audiovisual format, but if they become interested in a plot, they will do everything possible to follow the story through a written format.*

**Keywords:** *Culture, animation, comics, reading, Ecuador*

# INDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTOS .....	IV
DECLARACIÓN EXPRESA.....	VI
EVALUADORES.....	VII
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT .....	IX
INDICE GENERAL .....	X
INDICE DE TABLAS.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XII
CAPÍTULO 1.....	13
1. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1 Descripción del problema.....	13
1.2 Justificación.....	16
1.3 Objetivos .....	17
1.3.1 Objetivo General.....	17
1.3.2 Objetivos Específicos .....	17
1.4 MARCO TEÓRICO.....	17
1.4.1 Antecedentes: El Comic.....	17
1.4.2 Estudios previos del Motion Comic.....	18
1.4.3 Motion Comic en Ecuador.....	19
1.4.1 Teoría de la Codificación Dual.....	19
1.1.1 La Animación Como Herramienta Para La Educación .....	21
1.1.2 Estrategias de marketing en producciones.....	22
CAPÍTULO 2.....	24
2 METODOLOGÍA .....	24
CAPÍTULO 3.....	26
3.1 Resultados.....	26
3.2 Propuesta .....	30
CAPÍTULO 4.....	31
4.1 Conclusiones .....	31
4.2 Recomendaciones.....	31
ANEXO 1 .....	36

ANEXO 2 .....	85
ANEXO 3 .....	89

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 3-1 .....	26
Gráfico 3-2 .....	27
Gráfico 3-3 .....	27
Gráfico 3-4 .....	28
Gráfico 3-5 .....	28
Gráfico 3-6 .....	28
Gráfico 3-7 .....	29
Gráfico 3-8 .....	29
Gráfico 3-9 .....	29

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo presentado aborda la situación del bajo nivel de lectura en el Ecuador, la cual afecta a la industria del comic del país. El interés de este trabajo viene dado por el crecimiento de la industria del comic a nivel internacional que se ve reflejado en el Ecuador en las ComicCons nacionales, una industria que está en desarrollo en el país, pero que aún no se encuentra a la par de otros países. Este trabajo contempla los motivos por los que no se lee en el Ecuador, donde se busca aportar con alternativas para la consideración de este formato a la industria local, específicamente con un formato animado de motion comic<sup>1</sup>; en conjunto, ayudar a mejorar el nivel de lectura nacional y gozar de los aportes a la cultura de una población lectora.

### 1.1 Descripción del problema

En Ecuador el índice de lectura es el más bajo de América Latina, cada ecuatoriano lee “un promedio de 0,5 libros por año, de acuerdo a la Unesco”, según el Telégrafo (Zabala, 2021). Conforme a las encuestas del INEC, los tres mayores motivos por los cuales no se lee son: falta de interés, falta de tiempo y problemas de concentración. De la población lectora, son los jóvenes quienes leen más, de los cuales, un 33% “lo hacen por atender las obligaciones académicas, mientras el 32% lo hace por conocer sobre algún tema. En general, ningún grupo etario<sup>2</sup> lee por placer o superación personal” (INEC, 2012). Rosa María Torres, ex-Ministra de Educación y Culturas, dijo que en el Ecuador no se

---

<sup>1</sup> Según (Oxford Cambridge and RSA, 2016) un cómic en movimiento o motion comic es una técnica audiovisual que une recursos de cómics impresos junto con animación. Los paneles característicos del comic se expanden en la pantalla, a su vez añadiendo efectos de sonido, actuación de voz y animación de los elementos ilustrados.

<sup>2</sup> Perteneiente o relativo a la edad de una persona (Real Academia Española, 2021).

“presta atención a la lectura desde la política educativa, cultural y de comunicación” (El Telégrafo, 2020). En general, solo ciertas historietas ecuatorianas han logrado el impacto, como ciertas secuencias esporádicas creadas por caricaturistas en diarios y revistas de humor, se debe reevaluar lo que se cree saber sobre el cómic o historieta y descubrir que existen sinnúmero de creaciones que desconocemos que son valiosas, las cuales aportan a nuestra cultura.

En la actualidad, la producción de cómic en Ecuador es significativamente baja, uno de los motivos es debido a que la nueva generación ha abandonado la lectura de libros, los jóvenes en su mayoría no están interesados en las palabras, a muchos les aburre leer y también escribir. Muchos ignoran el hecho que la lectura nos enseña algo diferente en cada línea, donde podemos “conocer personas y lugares reales o imaginarios”, hasta se aprende a ver la vida desde otras perspectivas (El Telégrafo, 2021).

En el Ecuador hay muy poco interés en la industria del cómic; no hay una tradición en esta actividad, pero sobre todo no tiene tradición de consumo de cómic. Según el caricaturista Bonil, la gente no acostumbra a comprar un cómic en formato físico pues no existe el hábito de conseguir una historieta, ya que la industria gráfica editorial no es eficaz y cuenta con un mercado muy pequeño, a diferencia de otros países como Uruguay (Bonilla X, 2019) donde “la industria gráfica representa 1,3%, y en 2011 alcanzó un valor bruto de producción cercano a los \$180.000” (Cámara de Industria de Uruguay, 2011). Según Álvaro Alemán, profesor de Literatura de la Universidad San Francisco de Quito, y escritor de la revista ELÉ, que participó en la narración del comic de Capitán Escudo; “La educación en la sociedad ecuatoriana está en una situación precaria ya que no se prioriza dar calidad de enseñanza para que esta sea utilizada como herramienta necesaria para nuestro desarrollo y crecimiento, esta falta de prioridad se refleja en la falta de lectura en el país” (Alemán A. 2019).

Según la investigación de varias instituciones, como la Universidad Andrés Bello, “los cómics sirven como incentivo a la lectura y formación de lectores competentes” (Jiménez Arriagada et al., 2020), donde se ha demostrado que los cómics motivan y apoyan a quienes se les dificulta la lectura y también enriquecen las habilidades de lectores con experiencia. A su vez se ha comprobado que son

eficaces en la enseñanza de material que resulta aburrido para los jóvenes, especialmente en áreas tales como los estudios sociales (Manno & 2U, 2014).

Josh Elder, fundador y presidente de Reading With Pictures, es un escritor de novelas gráficas que establece que los cómics como herramientas educativas tienen como fortaleza las "Tres E de los cómics": Engagement, Efficiency, Effectiveness (Manno & 2U, 2014). Compromiso o Engagement, debido a que "los lectores deben encontrar significado de manera activa a partir de la interacción de texto e imágenes, así como también rellenando los espacios entre paneles" (Manno & 2U, 2014). Eficiencia o Efficiency: su formato transmite bastante información en poco tiempo, lo cual resulta efectivo para enseñar contenido denso. Eficacia o Effectiveness: el texto y las imágenes en conjunto llevan a una mejor retención del aprendizaje, lo cual se ha demostrado por medio de experimentos neurológicos debido a que se procesan en diferentes áreas del cerebro, llamado "cognición de codificación dual" (Manno & 2U, 2014).

Los cómics ayudan a los lectores emergentes, principiantes y con dificultades ya que el arte secuencial permite que se siga "una secuencia de ilustraciones que forman una historia". La ventaja es que no se necesita poder decodificar el texto "para aprender y practicar las habilidades de comprensión". El formato de cómic les permite leer historias "mucho más complejas de lo que es posible con el texto y la ilustración tradicionales" (Manno & 2U, 2014).

Basándose en la información expuesta, se puede concluir que una serie de modos arquetípicos de producción pueden ser sintetizados, cada uno de los cuales apunta hacia diferentes tipos de valor cultural en el motion comic: Como una adaptación o apropiación de formatos o modalidades de medios existentes (más comúnmente cómics tradicionales).

Es un punto importante que debe destacarse sobre lo que agrega la adición de información temporal. Mientras que el formato de cómic tradicional presenta al espectador la totalidad de los marcos de la página, el movimiento. Los cómics permiten a los lectores interpretar el ritmo de los eventos al transformarse en una secuencia de cómics en movimiento (Vistisen 2016, Sandvik 2018). Quizás lo más importante, la adición de información temporal a los cómics permite la formación de una anticipación de la audiencia y suspenso muy diferente de el de la

descripción general de la página de los cómics y, por lo tanto, se inclina más hacia el potencial expresivo de las películas de dibujos animados (Andersen & Vistisen, 2020). Mientras que el cómic y la animación han sido utilizados para la educación de otros países, se busca probar si es que sería efectivo para incentivar a la lectura en el Ecuador.

## **1.2 Justificación**

Se pretende generar un aporte a la lectura a través de una producción audiovisual animada al estilo motion comic basado en el comic No. 14 de la serie LEYENDAS: Leyendas del Oriente, del artista Mauricio Gil. El comic como se demostró anteriormente puede servir para conocer información cuya comprensión se dificulta.

Este proyecto puede funcionar para solucionar el problema debido a que el motion comic “es capaz de fomentar procesos de pensamiento creativos y de alto nivel” (Manno & 2U, 2014), como ha sido demostrado en instituciones educativas, como la Universidad de Economía de Izmir, en Turquía. Jun Liu, profesor de Lingüística y Decano en la Universidad de Stony Brook, argumenta en su investigación “Efecto de las tiras cómicas en la comprensión lectora de los alumnos de L2” (TESOL Quarterly, 2014), de estudios de inglés como segunda lengua: “A los estudiantes de cada grupo se les presentó un texto de alto nivel o un texto de bajo nivel, y el texto se presentó con o sin una tira cómica” (Liu and Universidad de Arizona, 2004) . “Los estudiantes de bajo nivel que recibieron el texto de alto nivel con la tira cómica obtuvieron una puntuación significativa más alto que sus contrapartes que reciben solo el texto de alto nivel” (como se cita en Manno & 2U, 2014). Además, el ex-Ministro de Cultura Velasco, indicó que los jóvenes y niños ecuatorianos, cuando leen, lo realizan en plataformas digitales (El Telégrafo, 2020), por lo cual este proyecto puede llegar al público objetivo debido al medio en el que se lo difunde. Esto puede ayudar a los jóvenes ecuatorianos a incentivar a la lectura.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Evaluar el audiovisual con corte cultural mediante herramientas de medición cualitativa para el reconocimiento de su impacto en jóvenes-adultos de 18 a 21 años.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Identificar el nivel de lectura en el Ecuador en jóvenes-adultos de 18 a 21 años mediante investigación cuantitativa.
2. Reconocer los principales problemas que generan la falta de lectura en este público objetivo para la generación de una propuesta audiovisual.
3. Producir un audiovisual animado sobre leyendas ecuatorianas a través de herramientas de motion graphics.

## **1.4 MARCO TEÓRICO**

### **1.4.1 Antecedentes: El Comic**

Los cómics y las tiras de dibujos animados han existido durante mucho tiempo desde las primeras pinturas rupestres que representan escenas gráficas de los cómics digitales que vemos hoy (Oxford Cambridge and RSA, 2016). El cómic es una forma de relato gráfico que se crea a base de dibujos encuadrados en viñetas, es conocido también como historieta. Este arte que es básicamente un relato donde priman los dibujos y las imágenes, puede estar acompañado de texto, aunque no necesariamente, es aquí donde se incluyen elementos como símbolos, onomatopeyas, y formas expresivas, etc. Se popularizó en el siglo XX, aunque también se considera que hubo relatos de este tipo mucho antes. Está diagramado por viñetas que algunas veces suelen estar marcadas, donde se señala diferentes situaciones y también puede representar un momento específico de la historieta (Bembibre, 2010).

El cómic es un modo alternativo de expresión artística, que muchas veces ha sido utilizado para expresar desacuerdo con hechos que suelen suceder en nuestra sociedad, y su manera de llegar a sus lectores es a través de publicaciones de revistas, periódicos y otros medios de comunicación. Las historias más populares son las de superhéroes, personajes irreales y míticos,

con situaciones incoherente y exageradas que siempre están llenas de expresividad, aunque los cómics en su mayoría están dirigidos a adultos, son más populares entre niños (Bembibre, 2010).

Los cómics tienen desarrollado su propio estilo, personajes y seguidores. Los cómics han servido para muchos propósitos; en primer lugar, para entretener, pero, en segundo lugar, en el caso de algunos cómics, para transmitir un mensaje a aquellos que lo leyó (Oxford Cambridge and RSA, 2016). El cine y la literatura son referentes para la elaboración de un comic, ya que debe tener una sintaxis con coherencia y lógica, y una narrativa para que el lector pueda recibir el mensaje que quiere transmitir en la historia. Las grandes industrias del comic son: estadounidense, belga y japonesa, esta última popularmente conocida como manga, en cuales cada una tiene su manera de distribuir y producir sus trabajos (Bembibre, 2010).

#### **1.4.2 Estudios previos del Motion Comic**

El motion cómic es una alternativa no tradicional a la lectura como método didáctico o de entretenimiento. A pesar de esto es una alternativa ya utilizada habitualmente en el medio de las artes visuales. Esta alternativa es comúnmente utilizada en medios en línea, sobre todo en plataformas audiovisuales. El motion cómic ha sido objeto de estudio como una alternativa audiovisual para incentivar a la lectura o promover estos hábitos de manera alternativa a la tradicional. Un ejemplo de estos estudios es el de Olaya (2019) que determinó que un gran número de personas que consumen cómic en su mayoría consumen historietas a través de redes sociales y dentro de ese porcentaje prefieren consumir motion cómics (Olaya, 2019). Esto nos sirve como argumento para desarrollar y profundizar en este medio audiovisual que ya tiene un gran porcentaje de adeptos. El motion cómic se considera hoy por hoy en una forma en crecimiento de animación digital y como un híbrido entre animación y cómic, cada uno respetando los códigos y protocolos de ambas disciplinas (Aguirre, 2013).

### **1.4.3 Motion Comic en Ecuador.**

El motion cómic en el Ecuador es un área muy poco explorada por factores adversos que impiden su creación y comercialización, uno de estos factores justamente es la comercialización. La poca o nula publicidad ha hecho que esta actividad no se realice o explore con frecuencia (Olaya, 2019). Uno de los referentes del comic y la animación Nacional es “Capitán Escudo” un personaje ficticio creado en 2006. María Belén Garcés Custode (2016) mencionó que “el Capitán Escudo, como producto comercial, incorpora características de los superhéroes de la industria del cómic internacional, pero enarbolando estos rasgos ecuatorianos”.

A pesar de tener un personaje consolidado en la mente ecuatoriana la revista *¡elé!* se vio obligada a culminar su edición con la número 69 por motivos económicos (Garcés Custode, 2016). Uno de los intentos por incentivar la cultura del comic y la animación es la creada en 2015 por estudiantes politécnicos, recreando leyendas ecuatorianas con el objetivo de explorar y exportar la cultura ecuatoriana mediante esta técnica. Otro ejemplo es el “cortometraje para la prevención del consumo de drogas en noveno año del Colegio Camilo Gallegos Toledo” por parte de estudiantes de la ESPOCH (D. Tarira, A. Mira, 2017), un intento por erradicar el consumo de drogas en menores de edad.

A pesar de estos ejemplos existe el desconocimiento por parte de empresas que apuesten por este método de comunicación audiovisual, lo que significa que no existe un incentivo para estas producciones, lo que desmotiva a los autores a nuevas creaciones.

#### **1.4.1 Teoría de la Codificación Dual**

La neurología, por medio de la Teoría de Cognición Dual, ha demostrado que procesamos texto e imágenes en “diferentes áreas del cerebro”. Esto lleva a una mejor y mayor retención de memoria y transferencia de lo aprendido. Esta teoría fue desarrollada por Allan Paivio, uno de los psicólogos más citados del mundo, debido a su trabajo de investigación que, junto a otros, volvió a las “imágenes mentales y la cognición un campo de estudio respetable” luego de su destierro durante la época de la psicología conductista (Katz, Western University &

Psynopsis Canada's Psychology Magazine, 2017), la cual postulaba que se puede ser condicionado para el desarrollo de carácter y conducta considerados correctos (WEB SOLUTIONS LLC & Psychology Encyclopedia, 2021).

En 1977, Paivio realiza su investigación "aplicada al aprendizaje multimedia", estableciendo que se dispone de dos sistemas de "procesamiento de información": la representación verbal y la visual (Katz, Western University & Psynopsis Canada's Psychology Magazine, 2017). También creó el principio de la continuidad, la cual declara que la efectividad del multimedia es mayor en los casos en que la información verbal y visual van conjuntas en el tiempo y espacio. Se emplea en su mayoría en labores de retención de memoria y resolución de problemas (Fagúndez & Morales, 2001, como se cita en Manno & 2U, 2014). Esto, aplicado al cómic demuestra que su característica secuencial no sólo aporta "con una historia apasionante", sino que, debido a la teoría de la codificación dual, a los jóvenes se les resulta "más fácil recordar información cuando las conexiones del cerebro se refuerzan con imágenes, bocadillos, sonidos y acciones" (Manno & 2U, 2014).

En Estados Unidos, Reading With Pictures, una empresa que se dedica a asesorar a empresas, instituciones, maestros, bibliotecarios, padres, creadores, minoristas y editores sobre cómo utilizar cómics para involucrar a todos los lectores de diferentes niveles, fomentando el placer de la lectura y la alfabetización (Reading With Pictures, 2021). Para esto, se promueve la creación y acceso a cómics como el que se plantea adaptar para este proyecto, esto debido a que los cómics son una herramienta que aportan a que se conozca el material con mayor rapidez y se lo aprenda mejor (Manno & 2U, 2014).

El motion cómic también es eficiente, al presentar solo información indispensable. Transforma temáticas extensas en concisas, ayudando así a mantener el interés. No se determina con conceptos simples, "es capaz de fomentar procesos de pensamiento creativos y de alto nivel" al combinar imágenes con texto "para expresar la sátira, el simbolismo, el punto de vista, el drama, los juegos de palabras y el humor" de maneras que usualmente no se logran con texto únicamente (Manno & 2U, 2014). Esto se ha sido demostrado en instituciones educativas con el uso del motion cómic, como argumenta Jun Liu en "Efecto de las tiras cómicas en la comprensión lectora de los alumnos de L2"

(TESOL Quarterly, 2014): "... Los estudiantes de bajo nivel que recibieron el texto de alto nivel con la tira cómica obtuvieron una puntuación significativa más alto que sus contrapartes que reciben solo el texto de alto nivel" (cómo se cita en Manno & 2U, 2014). Mayer, Richard E. y Clark, Ruth Colvin mencionan que las personas que aprendieron de este método lograron un porcentaje de 55 a 121 "por ciento más de soluciones correctas para transferir problemas" que las que no. Y en todos sus estudios, la ganancia en promedio fue "del 89 por ciento" (Pfeiffer, 2011, cómo se cita en Manno & 2U, 2014).

### **1.1.1 La Animación Como Herramienta Para La Educación**

Según "En un detallado estudio "Animation as an Aid to Multimedia Learning" (La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia) que publicaba el «Educational Review Psychology» se mostraba la efectividad de la animación en estudiantes universitarios, a la hora de memorizar, atender, almacenar y recuperar información adquirida" (VIÑAS, 2012).

Desde el arte, las ciencias y las matemáticas, la animación en el aula puede promover una mejor comprensión de las materias, si lo comparamos con un formato de presentación verbal (dominante en nuestras aulas) y siempre que se utilice bajo ciertas condiciones, según nos indica este estudio.

"Las conclusiones son claras y sencillas. La animación mejora el aprendizaje cuando va acompañada de una narrativa informal y ambas, narración y animación, se presentan de forma simultánea. Por otro lado, la música, los sonidos y el texto escrito parecen reducir el aprendizaje por distraer la mente del estudiante. También el impacto es superior en el aprendizaje, cuando el objetivo de la animación es explicar un tema complejo que requiere de una profunda comprensión" (VIÑAS, 2012).

"El papel de la animación en el aprendizaje multimedia (incluidos los mensajes instructivos multimedia y los juegos de micromundo), presentamos una teoría cognitiva del aprendizaje multimedia y resumimos nuestro programa de investigación, que ha arrojado siete principios para el uso de la animación en multimedia. instrucción. Estos incluyen el principio multimedia (presentar animación y narración en lugar de narración sola), principio de contigüidad

espacial (presentar texto en pantalla cerca en lugar de lejos de la animación correspondiente), principio de contigüidad temporal (presentar animación y narración correspondientes simultáneamente en lugar de sucesivamente), coherencia principio (excluir palabras, sonidos y videos extraños), principio de modalidad (presentar animación y narración en lugar de animación y texto en pantalla), principio de redundancia (presentar animación y narración en lugar de animación, narración y texto en pantalla) y principio de personalización (presentar palabras en estilo conversacional en lugar de formal) . “La animación puede promover la comprensión del alumno cuando se usa de manera consistente con la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia”, según Mayer, RE, Moreno, R. (2002).

Lisbeth Borregales, profesora, asegura que al utilizar un formato animado del cómic como herramienta para que jóvenes ecuatorianos se interesen por la lectura de cómics, donde la información receptada es mucho más memorable, pues la animación es un escenario agradable, que permite crear ambientes motivadores, donde es posible la adquisición de nuevos conocimientos, el incremento de la imaginación, donde es posible el enriquecimiento del vocabulario y el fortalecimiento de las habilidades de comunicación (Borregales, 2020).

### **1.1.2 Estrategias de marketing en producciones.**

Las estrategias utilizadas en los créditos finales de las series norteamericanas no han innovado mucho, donde una muestra normal de créditos finales muestra el texto blanco que aparece y desaparece por corte sobre el aséptico fondo negro, como resultado, el posicionamiento y la nomenclatura es mucho más flexible (Bort, 2010).

En el anime japonés la terminología más utilizada es, ending, cuyo texto de crédito se apila sobre una serie de imágenes y videos que son completamente diferentes a la apertura, pero igual de complejos y obedientes a él, el cual tiene tema propio y el cual tan o más característico que los créditos iniciales (Bort, 2010).

El ending ha mutado en las denominadas tags, término que según Toledano y Verde (2007: 110) define la escena final de cada episodio que, de un modo similar

al teaser, engancha al espectador a quedarse hasta el final de los créditos, ya que los mismos se están sobreimpresionado sobre una última – y normalmente especialmente cómica – escena de cierre del episodio. Estos tags han sido incluso adaptados inteligentemente al cine, siendo precisamente la animación y la comedia, los géneros que con mayor éxito y frecuencia han llevado a cabo dicha práctica (Bort, 2010).

# CAPÍTULO 2

## 2 METODOLOGÍA

### 2.1 Introducción

En lo pertinente la metodología visual, es de carácter etnográfico<sup>3</sup>. Este trabajo comprende el rediseño y readaptación del comic con carácter cultural “Leyendas del Oriente” lanzado por la Editorial Mono Cómics en el año 2013 y con la finalidad de ser animada bajo el esquema de Motion Comic. Se procedió a la investigación y estudio de los caracteres visuales y étnicos de la cultura Shuar para una representación realista y fiel de los mismos.

Como primer objetivo para la realización del proyecto se recopiló 23 comics de la serie “Leyendas”, Títulos insignes de esta editorial. Ortega (2012) asegura que conocer al consumidor es primordial para acercarnos a sus emociones y necesidades. Por este motivo se desarrolló un Grupo focal con 10 jóvenes estudiantes de diversas universidades del país. Este se manejó a través de una videoconferencia en la plataforma digital Zoom, donde presentamos un PDF con diversas leyendas que conforman los 23 tomos de “Leyendas”, de esta manera se llegó al cómic escogido. Así mismo se realizó una amplia investigación etnográfica de la cultura Shuar para una representación lo más fiel a la cultura y resultados óptimos conceptuales y semánticos. Se procedió a crear un moodboard rescatando los aspectos estéticos, culturales, sociales y religiosos de la cultura shuar.

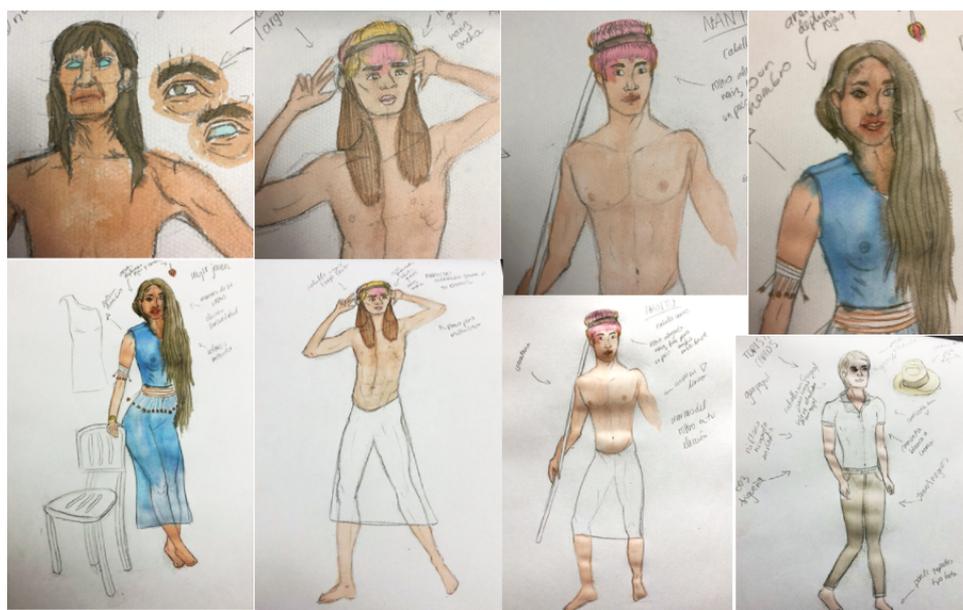
Posteriormente investigamos diferentes versiones de las leyendas seleccionadas, así como variaciones en la historia, nombres de personajes y sucesos acontecidos. Luego para un mejor desarrollo de la historia y resolver los problemas de narración en el texto original se creó el guion técnico de las dos leyendas a partir del guion literario creado por Jasseek Miranda. En cuanto a

---

<sup>3</sup> “El estudio netnográfico es un método cualitativo e interpretativo pensado de modo específico para investigar el comportamiento del consumidor en los entornos de las comunidades y culturas en uso en Internet” (Turpo Gebera, 2008).

ilustración se estableció una estética lo más acercada a las tendencias de novelas gráficas actuales, las mismas que tienen una mayor aceptación del público juvenil. Ya con una idea de la estética, se procedió a escribir un tratamiento para establecer los cambios de la historia escrita por Mauricio Gil, y la adaptación. Entre estos cambios se encuentran: mayor fidelidad con la cultura shuar y sus leyendas originales, y se fortalecieron los componentes del arco narrativo. Se extendió el planteamiento, primer y segundo punto de inflexión, manteniendo la crisis y la resolución. Seguido, se escribió el guion literario para luego junto con la estética crear un storyboard y guion técnico de ambos comics con sus escenas, locaciones y encuadres los cuales llegaron a un aproximado de tres minutos de duración por cada historia.

### 2.1.1 Concept Art/Arte Conceptual



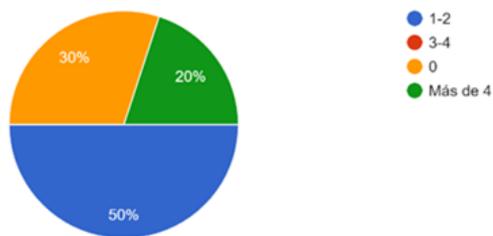
**Ilustración 2.22:** Concept Art Personajes Leyendas del Oriente

# CAPÍTULO 3

## 3.1 Resultados

Como parte de nuestro objetivo se estableció una medición para determinar los resultados, donde se realizó una encuesta cualitativa al grupo focal que comprende a jóvenes adultos entre 18 a 21 años de edad, con las siguientes preguntas

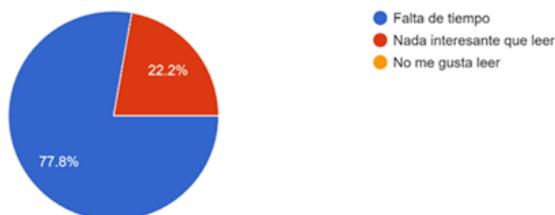
¿Cuántos libros, cómics o novelas gráficas ha leído en el último año?  
10 respuestas



**Gráfico 3-1**

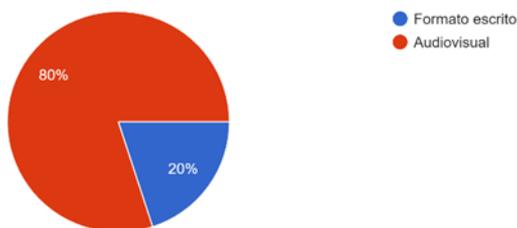
Cuando se les preguntó el motivo principal por el cual no han leído, la mayoría dijo que era por falta de tiempo. Debido a que el grupo objetivo son jóvenes adultos entre los 18 y 21 años, no suelen tener tiempo porque muchos no solo estudian, sino que también trabajan, normalmente están involucrados en varios proyectos de la universidad y/o del trabajo y por ello no les alcanza el tiempo para sentarse a leer. También dijeron que la forma más común en la que consumen media es en un formato audiovisual promocionado por redes sociales.

¿Cuál es el principal motivo por el cual no lee o no ha podido leer?  
9 responses



**Gráfico 3-2**

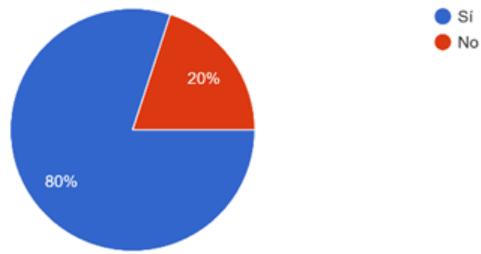
Pará entretenerse o informarse. ¿Qué prefiere?  
10 responses



**Gráfico 3-3**

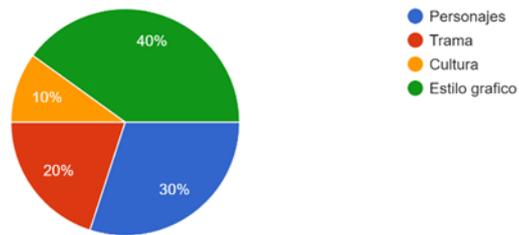
Después de mostrarles el audiovisual creado, a la mayoría del Grupo Focal le interesa seguir con la saga “Leyenda” en formato audiovisual debido principalmente al estilo gráfico y a los personajes presentados en la saga, como se puede observar en el gráfico 3-4 y en el gráfico 3-5. Asimismo, mostraron interés por conseguir este tipo de audiovisual en plataforma de streaming (gráfico 3-6), principalmente porque quieren ver a una cultura de su país representada en plataformas mundiales. Pero también la mayoría al enterarse que podían seguir la historia de los personajes por un medio escrito, mostraron interés por el cómic y en donde lo podían conseguir para leerlo.

¿Le interesaría seguir la sagas leyendas en este formato?  
10 respuestas



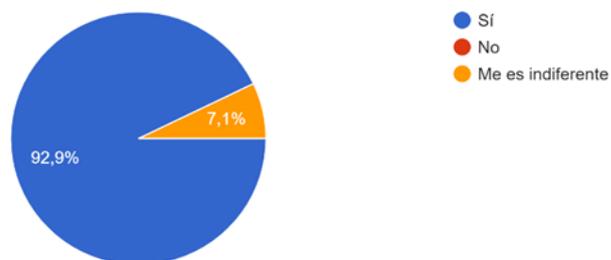
**Gráfico 3-4**

¿En la presentación realizada que es lo que más le interesó?  
10 respuestas



**Gráfico 3-5**

¿Quisiera ver más productos ecuatorianos de este estilo en plataformas de streaming?  
14 respuestas



**Gráfico 3-6**

El mismo día se les realizó otra encuesta más y los resultados de esta en donde los participantes clasificaron el audiovisual con una puntuación de 4.93/5 (Gráfico 3-7).

También todos los entrevistados contestaron que si les gustaría consumir la novela gráfica o cómic después de ver el audiovisual presentado (Gráfico 3-8).

3. ¿Cómo califica nuestro audiovisual?

[Más detalles](#)

14  
Respuestas

★★★★★  
Clasificación media 4.93

**Gráfico 3-7**

4. ¿Le gustaría consumir más novelas/novelas gráficas, cómics después de ver este audiovisual?

[Más detalles](#)

● Si 14  
● No 0



**Gráfico** ¡Error! No hay texto con el estilo especificado en el documento.-8

Estos resultados dan a entender que, si se promociona un cómic por un medio audiovisual que llame la atención de las personas en redes sociales o páginas de streaming, muchos van a querer seguir la trama de cualquier forma. Por ende, podemos decir que un medio audiovisual llamativo si ayuda a promover la lectura en el país, como también fue indicado por los participantes (Gráfico 3-9).

5. Tomando en consideración su experiencia luego de ver este audiovisual ¿Cree usted que este es un buen método para incentivar a la lectura?

[Más detalles](#)

● Si 14  
● No 0



**Gráfico 3-9**

### **3.2 Propuesta**

Debido a que el audiovisual tuvo respuestas muy positivas en las entrevistas realizadas con el grupo focal, y que después de verlo la mayoría se sintieron atraídos a la trama y querían seguirla por medio de un formato escrito. La mejor manera de hacer esta propuesta más exitosa es por medio de redes sociales y paginas de alto trafico en el internet. Se puede publicar el audiovisual en estas paginas y hacerlo llegar a más personas que pueden estar interesadas, junto con el audiovisual se adjuntaría (por medio de la descripción del video) un link en donde podrán conseguir el formato escrito del cómic y así poder seguir la historia de los personajes a través de la lectura.

# CAPÍTULO 4

## 4.1 Conclusiones

- A través de herramientas de medición cualitativa se pudo determinar que llamaba la atención de los jóvenes.
- Se estableció que el nivel de lectura de los jóvenes adultos de entre 18 a 21 años mediante investigación cuantitativa y se determinó que un 33% “lo hacen por atender las obligaciones académicas, mientras el 32% lo hace por conocer sobre algún tema, sin embargo, no leen por placer.
- Los principales problemas que generan la falta de lectura en este público objetivo es la falta de tiempo, y por ello prefieren un formato audiovisual para consumir media, puesto que llaman su atención por medio de videos promocionales o al ser expuestos mientras navegan en el internet.
- Se produjo un audiovisual animado, junto con un teaser promocional, sobre leyendas ecuatorianas a través de herramientas de motion graphics. Al observar el audiovisual, el cual se centra en la cultura Shuar, muchos jóvenes se vieron entretenidos y deseaban seguir la trama de los personajes por medio de lectura de comics u otros videos animados.

## 4.2 Recomendaciones

- Para poder aumentar el nivel de lectura en el país, en especial entre los jóvenes adultos, debemos de buscar varios formatos para promocionar un libro o una novela gráfica. Debemos de primero captar la atención de las personas, cautivar su intriga y que quieran seguir leyendo.
- Para poder promocionar un cómic, se puede hacer un audiovisual y este ponerlo en varias redes sociales para que, de esta forma llegue a personas que pueden estar interesadas en ello y al ver el audiovisual su atención sea captada y quieran leer más sobre el tema
- Para ayudar con la promoción del cómic “Leyendas” y así ayudar a aumenta el nivel de lectura en los jóvenes adultos, sería muy bueno

crear audiovisuales de las historias más llamativas, más interesantes y publicarlos en redes sociales junto con un link que los lleve al formato escrito, y de esta forma hacer que los jóvenes comiencen a leer más poco a poco.

# BIBLIOGRAFÍA

- Andersen, T., & Vistisen, P. (2020). *What is so super about motion comics? Exploring the potential of motion comics about comic book superheroes and heroes of popular culture* [Ebook]. Researchgate.net. Accedido desde:  
[https://www.researchgate.net/publication/342591559\\_What\\_is\\_so\\_super\\_about\\_motion\\_comics\\_Exploring\\_the\\_potential\\_of\\_motion\\_comics\\_about\\_comic\\_book\\_superheroes\\_and\\_heroes\\_of\\_popular\\_culture](https://www.researchgate.net/publication/342591559_What_is_so_super_about_motion_comics_Exploring_the_potential_of_motion_comics_about_comic_book_superheroes_and_heroes_of_popular_culture)
- Bembibre, C., 2010. Definición de Cómic. [en línea] Definición ABC. Disponible en: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/comic.php> [Consultado el 14 de junio de 2021].
- Borregales, L., 2019. Génesis y evolución socio-histórica de la macro categoría cultura escrita. [online] Google.com. Disponible en: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7276106.pdf&ved=2ahUKEwizleOT7M7xAhWUSzABHa9OAIQQFnoECAUQAg&usq=AOvVaw3t3XFERRA\\_j\\_RH\\_MGDZKe0](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7276106.pdf&ved=2ahUKEwizleOT7M7xAhWUSzABHa9OAIQQFnoECAUQAg&usq=AOvVaw3t3XFERRA_j_RH_MGDZKe0) [Consultado 25 Junio 2021].
- Bort, I., 2010. De los créditos a los openings: quiebras y derivas de las partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas del nuevo milenio1. [online] Ae-ic.org. Disponible en: <http://ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/450.pdf> [Consultado 4 Julio 2021].
- Briones Puga, D., 2019. DERECHOS MORALES Y DERECHOS PATRIMONIALES. [online] Derechoecuador.com. Disponible en: <https://www.derechoecuador.com/derechos-morales-y-derechos-patrimoniales> [Accedido el 13 junio 2021].
- Camara de Industria de Uruguay, 2011. La industria Gráfica en el Uruguay. [online] Ciu.com.uy. Disponible en: <http://www.ciu.com.uy/innovaportal/file/14317/1/imprimir13.pdf> [Accedido el 25 junio 2021].
- El Telégrafo. (2020). Ecuador realizará encuesta sobre el hábito de lectura. Accedido el 6 Julio 2021, Disponible en: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/ecuador-encuesta-lectura>
- Fagúndez, M., & Morales, A. (2001). Influencia de Diferentes Niveles de Especificidad de la Información Retroalimentativa en la Reducción de Posturas Corporales Inconvenientes Durante el Uso de la Computadora [Ebook]. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Disponible en: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP2058.pdf>

- INEC. (2012). *Hábitos de lectura en Ecuador* [Ebook]. Guayaquil: Cámara Ecuatoriana del Libro. Disponible en: <https://www.celibro.org.ec/web/img/cms/ESTUDIO%20HABITOS%20DE%20LECTURA%20INEC.pdf>
- INSTITUTO AUTOR, 2020. QUE SON LOS DERECHOS CONEXOS. [online] Institutoautor.org. Disponible en: <<http://www.institutoautor.org/ES/SitePages/corp-ayudaP2.aspx?i=383>> [Accedido el 15 junio 2021].
- Jiménez Arriagada, V., Bañales-Faz, G., Lobos-Sepúlveda, M., Jiménez Arriagada, V., Bañales-Faz, G. and Lobos-Sepúlveda, M., 2020. Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. [online] Scielo.org.mx. Disponible en: <[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662020000200375#B12](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000200375#B12)> [Accedido en 25 junio 2021].
- Katz, A., Western University, & Psynopsis Canada's Psychology Magazine. (2017). Allan Urho Paivio (1925-2016) [Ebook]. Western University Department of Psychology. Accedido desde <https://www.psychology.uwo.ca/people/faculty/remembrance/paivio-psynopsiswinter2017.pdf>
- Liu, J. and Universidad de Arizona, 2004. Efectos de las tiras cómicas en la comprensión lectora de los alumnos de L2. [online] Disponible en: <<https://www.jstor.org/stable/3588379?origin=crossref>> Accedido el 25 junio 2021].
- Manno, M., & 2U. (2014). Comics in the Classroom: Why Comics? - Blog. Accedido el 12 junio 2021, desde <https://teach.com/blog/why-comics/>
- Mayer, RE, Moreno, R. La animación como ayuda al aprendizaje multimedia. *Revista de psicología educativa* 14, 87–99 (2002). Disponible en <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077> accedido el 26 de junio de 2021
- Olaya Rojas, J. (2019). ESTUDIO Y PARAMETRIZACIÓN DE LAS FORTALEZAS DEL MOTION COMIC COMO HERRAMIENTA DE PROMOCIÓN E INCREMENTO DEL CONSUMO DEL COMIC CLÁSICO EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL [Ebook]. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Accedido desde <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12555/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-162.pdf>
- Oxford Cambridge and RSA. (2016). Cambridge TECHNICALS LEVEL 3: DIGITAL MEDIA. Unit 9 – Comics and graphic novel storytelling.
- Reading With Pictures. (2021). JOSH ELDER: Comics Ambassador. Accedido el 12 junio 2021, desde <https://www.readingwithpictures.org/2012/02/bio-josh-elder/>

- Real Academia Española. (2021). etario, ria. *Diccionario de la lengua española*. Madrid. Disponible en: <https://dle.rae.es/etario>
- SENADI, 2021. Servicio Nacional de Derechos Intelectuales | Ecuador - Guía Oficial de Trámites y Servicios. <https://www.derechosintelectuales.gob.ec/>. Disponible en: <https://www.gob.ec/senadi> [Accedido el 13 June 2021].
- VIÑAS, M., 2012. La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia. [online] Disponible en: <https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/> Accedido el 26 June 2021].
- WEB SOLUTIONS LLC, & Psychology Encyclopedia. (2021). Behaviorism. Retrieved 14 June 2021, from <https://psychology.jrank.org/pages/72/Behaviorism.html>
- Zabala, J., 2014. Historia del cómic ecuatoriano. [online] El Telégrafo. Disponible en: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/historia-del-comic-ecuatoriano> [Accedido el 14 junio 2021].

# ANEXO 1

## Preproducción

### Tema

Realización de un motion comic sobre dos leyendas del oriente del Ecuador basado en un comic del artista ecuatoriano Mauricio Gil.

### Enfoque

Recolección de datos cualitativos sobre la cultura shuar para transmitir las historias del comic de Mauricio Gil basadas en leyendas del oriente ecuatoriano mediante animación digital en motion comic de una manera entretenida y recolectar información cuantitativa sobre los resultados de nuestro audiovisual en jóvenes de 18 a 21 años.

### Idea

Un video animado de 6 minutos de duración aproximadamente. Se tiene en consideración los elementos de redacción creativa, la estética del motion comic, y sus cualidades que influyen a la lectura en los jóvenes.

### Tipo de Animación

Motion Comic/Animación Digital.

### Nombre

**Leyendas del Oriente:** El Sapo Kuartam y El hijo del Delfin

### Género

**EL SAPO KUARTAM:** Fantasía/Acción

**EL HIJO DELFIN:** Fantasía/Romántico

## Target

Nuestro proyecto va enfocado a jóvenes de 18 a 21 años con las siguientes características.

## Perfil- Persona

**Perfil demográfico:**  
**Edad:** 18-21 años  
**Estado Civil:** Solteros  
**Hijos:** Sin hijos  
**Educación:** Secundaria terminada/ Estudiantes Universitarios  
**Ocupación:** Estudiantes  
**Nacionalidad:** Ecuatoriana

**Perfil geográfico:**  
Vive en Ecuador, no trabaja, estudia en universidades públicas o privadas, viaja en transporte público o transporte familiar.

**Perfil tecnológico:**  
Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, TikTok, YouTube, Netflix, Prime, Spotify.  
Usuario de teléfonos móviles (Android/Apple)



Disfruta y es seguidor de comics y series transmitidas por streaming semanalmente.

**Expectativas:**  
Un servicio que cumpla las expectativas y sea fiel a la cultura, buen diseño y desarrollo de personajes, buena narrativa e historia novedosa.

### Perfil conductual:

- Nativos digitales
- Usuarios a diario de las redes sociales
- En búsqueda constante de nuevos contenidos interactivos.
- Deciden que ver cuando lo quieren ver.
- Multitareas.
- Preocupaciones sociales y ambientales

## Duración del audiovisual

6 minutos.

## Técnica a utilizar

Motion comic, dibujado en Paint Tool Sai, Clip Studio y animado en After Effects.

## Logline/Premisa

**EL SAPO KUARTAM:** Una valiente indígena Shuar narra como enfrentó a un temible monstruo para vengar la muerte de su esposo.

**EL HIJO DEL DELFIN:** Un turista visita la amazonia ecuatoriana, donde escucha una historia llena de magia de la cual será testigo.

## **Storyline/Sinopsis de 5 Líneas**

**EL SAPO KUARTAM:** Una mujer indígena Shuar nos cuenta como se armó de valor, luego de la muerte de su esposo, quien salió de caza y se enfrentó al feroz Sapo Kuartam, esta valiente mujer fue a la selva armada con la lanza de su esposo a buscar venganza. Ahora toda la comunidad habla de su valentía; ella solo espera el renacer de su amado.

**EL HIJO DEL DELFIN:** Al llegar un turista a una aldea Shuar, conoce una leyenda en la que un presumido guerrero fue castigado por uno de sus Dioses, convirtiéndolo en un pequeño Delfín Rosado, el cual en cada fiesta aparece en forma de hombre vestido de blanco y con un sombrero, seduciendo a las mujeres, quienes luego de meses tienen un hijo del Delfín.

## **Sinopsis comercial**

**EL SAPO KUARTAM:** En las profundidades de la amazonia ecuatoriana, cerca del río Napo, la comunidad Shuar es acechada por una temible bestia que cambia de forma. Una mujer se ve en la necesidad de tomar el papel de guerrera para defender y vengar a su pueblo.

**EL HIJO DEL DELFIN:** Arturo es abordado por un miembro de una comunidad indígena con sospechas de que él es un ser mitológico de la aldea. Este ser es repudiado por toda la comunidad por los males que deja a su paso.

## **Argumento**

**EL SAPO KUARTAM:** Una mujer indígena narra la historia como un día, cuando su esposo fue de caza, tuvo un encuentro con una misteriosa criatura, el mismo que acabó con su vida. Armada de valentía y de la lanza de su marido, esta mujer fue a la

selva a enfrentar la bestia, ahora su comunidad la admira y ella solo espera que el espíritu de su Nantu renazca.

**EL HIJO DEL DELFIN:** Arturo un turista que viajó a la Amazonia ecuatoriana, escuchó la leyenda donde un guerrero fue castigado por uno de sus Dioses, debido a que siempre alardeaba ser el mejor, así fue como se convirtió en un solitario Delfín Rosado, el cual se presentaba en las fiestas convertido en un hombre vestido de blanco y con su sombrero, donde conquistaba a las muchachas más hermosas, las cuales al pasar el tiempo tenían un hijo del Delfín.

### Guion técnico

#### EL SAPO KUARTAM. GUIÓN TÉCNICO

Escena 1 INT. CHOZA DE NARRADORA - NOCHE					
Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PPP-PP	ZOOM OUT/NORMAL	Se observa a la narradora (30 años) con mirada triste iluminada por una fogata.	VOZ EN OFF: NARRADORA: Todo empezó en lo más profundo de la selva... SFX: FOGATA Y LLUVIA	3 SEG
2	PD	ZOOM IN/PICADO	En las manos de ella, el penacho y una	VOZ EN OFF: NARRADORA: Mi	1 SEG

			rasgadur a de la prenda de su marido.	hogar.  SFX: FOGATA Y LLUVIA	
--	--	--	---	--	--

Escena 2 EXT. ALDEA SHUAR - DÍA					
Plan o	Encuadr e	Movimiento/Direcc ión cámara	Acción	Sonido	Duració n
1	GPG	PAN HORIZONTAL/NORMAL	Se ve a los hombres Shuar preparádo se para la caza.	VOZ EN OFF: NARRADOR A: Los hombres Shuar salieron a cazar guatusas .  SFX: Sonido de varias personas a la distanci a.	2 SEG
2	PML-PM	ZOOM IN/NORMAL	Se ve a NANTU entre los hombres Shuar (20 años).	NANTU: Hoy será un gran día de caza.  SFX: Sonido de varias personas a la distanci a.	2 SEG

3	PP	NORMAL	La narradora lo observa y no parece convencida .	SFX: Sonido de varias personas a la distancia.	1 SEG
4	PM ESCORZO	NORMAL	Héctor y la narradora hablan.	NANTU: Ya verás mujer, tendremos muchas guatusas para comer.  SFX: Sonido de varias personas a la distancia.	3 SEG
5	PML ESCORZO	NORMAL	La narradora trata de detener a NANTU y se abalanza sobre él, rasgando un poco sus prendas.	NARRADOR A: ¡No vayas! Aún no han fumado tabaco para pedir a WEA que los guíe...  SFX: Sonido de varias personas a la distancia.	4 SEG

6	PMC	PICADO	NANTU sonríe, mientras se separa de su esposa.	NANTU: Tranquil a mujer el espíritu supremo ARUTAM nos protege.	2 SEG
---	-----	--------	---	---	-------

Escena 3 EXT. ALDEA SHUAR - NOCHE					
Plan o	Encuadr e	Movimiento/Direcció n cámara	Acción	Sonido	Duració n
1	PML	TRAVELING ACOMPAÑAMIENTO/NORM AL	Los hombres Shuar se adentra n en la selva.	SFX: caminata de varias personas. Follaje que se mueve y pisa.	2 SEG
2	GP	TRAVELING ACOMPAÑAMIENTO/CENI TAL	Los hombres Shuar se adentra n en la selva.	SFX: varias personas. Follaje que se mueve y pisa.	2 SEG
3	extra				
4	PP	TRAVELING/NORMAL	NANTU camina hacia la selva.	SFX: Pasos de una persona en el follaje.	1 SEG
5	PD	TRAVELING/NORMAL	Nantu sostien e una lanza con su	VOZ EN OFF: NARRADORA:  Esa noche apareció..	1 SEG

			mano.	.	
6	PG	PAN VERTICAL/NORMAL- NADIR	Se observa en la noche clara la luna llena.	VOZ EN OFF: NARRADORA:  La luna tan redonda y brillante ...  FX: AVES, ANIMALES, VIENTO	2 SEG
7	GPG	PAN VERTICAL/NADIR- PICADO	En una cascada .	VOZ EN OFF: NARRADORA:  ...que realmente creí que ARUTAM había descendido de la ...  FX: CASCADA, VIENTO	3 SEG
8	PG	ZOOM IN/PICADO	Arutam descansa.	VOZ EN OFF: NARRADORA:  ...cascada donde habita para acompañar a los cazadores. ..  FX: CASCADA, VIENTO.	2 SEG

8		FADE OUT (BLACK)			2 SEG
---	--	------------------	--	--	-------

Escena 4 EXT. Selva - Madrugada					
Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PD	TRAVELING ACOMPAÑAMIENTO/ES CORZO	Se observa a los cazadores cargando unos animales en un palo.	VOZ EN OFF: NARRADORA: Los cazadores ya estaban de regreso...	2 SEG
2	PD	NORMAL	Se observa los animales cazados por los Shuar.	SFX: Pasos de una persona en el follaje.  Cerdo chillando (eco/delay)  VOZ EN OFF: NARRADORA: cuando escucharon ...  Silencio total.	4 SEG
3	PA	LATERAL/ESCORZO	Se ven a los cazadores girar la cabeza asustados en	VOZ EN OFF:  KUARTAN: ¡KUARTAN, KUARTAN!  FX:	3 SEG

			dirección de donde se produjo el sonido.	Silencio	
4	PP/PA	DOLLY OUT	Se observa el rostro de Nantu y a Kuartam a sus espaldas. (SE VE A KUARTAM EN SOMBRAS)	VOZ EN OFF:  KUARTAM: ;KUARTAM, KUARTAM!	4 SEG
5	PM	LATERAL/ ESCORZO	Los cazadores señalaban con terror algo detrás de Nantu.	FX: Sonidos guturales como de un sapo.	2 SEG
6	PML	Trasero/ zoom out/contrapicado	Él se dio vuelta y quedó paralizado cuando quedó con el sapo cara a cara.	FX: Sonidos guturales de un sapo.	3 SEG
7	PG	FRONTAL/ZOOM IN	La cara de Kuartam se va transformando a rasgos felinos.	FX: los sonidos de sapo cambian a bramido de tigre.	3 SEG
8	GPG	Normal/FADE OUT BLACK	Se observa la selva de lejos y pájaros que vuelan asustados.	FX: Aleteo y sonido de aves volando.  Rugido de tigre en	4 SEG

				reverb Sonido de cazadores atacando y sonido de lanzas.	
8		FADE OUT (BLACK)			2 SEG

Escena 5 EXT. ALDEA AMANECER					
Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	GPG	NORMAL /TRASERO	Un grupo de cazadores caminan hacia la choza.	FX: pasos y lamentos de los cazadores.	2 SEG
2	PM	FRONTAL/ TRAVELING	Se nota dolor en sus rostros .	FX: pasos y lamentos de los cazadores.	2 SEG
3	PM	NORMAL/ PANEEO	Todos presentan heridas en el cuerpo.	--	3 SEG

4	PM	LATERAL/ PANEO	Uno de ellos entra para darle las noticias a la esposa de Nantu.	VOZ EN OFF: NARRADORA: Temprano en la mañana los demás cazadores regresaron. ..	3 SEG
---	----	----------------	--	--	-------

Escena 6 INT. CHOZA DE NARRADORA - Amanecer

Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PM	NORMAL/ PANEO	Un cazador le entrega a la esposa de Nantu su penacho ensangrentado y con pelos de tigre.	FX: Música dramática	3 SEG
2	PD	FRONTAL	La narradora empieza a llorar.	VOZ EN OFF: NARRADORA: ...a la aldea. Habían recuperado ... FX: Música dramática	2 SEG
2	PP	ZOOM OUT FRONTAL	En medio de su llanto,	VOZ EN OFF: NARRADORA: Cuando	3 SEG

			se seca las lágrimas. Una mirada de odio inunda su rostro.	recibí la noticia sólo podía pensar en vengarme.. . FX: Música dramática detiene	
3	PM	FRONTAL/FADE BLACK	La mujer, determinada, camina hacia donde su esposo guardaba sus instrumentos de caza	FX: Música dramática se intensifica	3
4	PA	CONTRAPICADO	La mujer abre el armario donde están las armas de Nantu y saca una cerbatana y una lanza	FX: Música dramática se intensifica  Sonido de armario abriéndose y sonido de lanzas y cosas filudas	3

Escena 7 EXT. ALDEA - Mañana

Plan	Encuadr	Movimiento/Direcc	Acción	Sonido	Duració
------	---------	-------------------	--------	--------	---------

o	e	ión cámara			n
1	PG	NORMAL	La mujer sale por la puerta sin decir ni una palabra a los cazadores que la miraban atónitos .	VOZ EN OFF:  NARRADORA : Así que agarré sus flechas. .. FX: Música dramática	4 SEG
2	PD	lateral	La mujer agarra la lanza con fuerza y sigue caminando.	VOZ EN OFF:  NARRADORA : ... y fui a buscar a ese maldito sapo.  FX: Música dramática	3 SEG

Escena 8 EXT. ALREDEDORES DE ALDEA - Anocheciendo					
Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PA	LATERAL	Se ve a la mujer buscando al sapo por la maleza y los	VOZ EN OFF:  NARRADORA : Estuve buscándolo toda la	3 SEG

			árboles. /Comienza a llover	noche... Fx sonido de lluvia	
2	PG	CONTRA PICADO / zoom out	Se ve un árbol enorme al fondo a la narradora viendo hacia arriba	VOZ EN OFF:  NARRADORA : ... hasta que encontré el árbol donde el batracio cantó.  Fx sonido de lluvia	4 SEG
3	PP	ZOOM OUT	Kuartam descansa en la cima de un árbol, sin saber que lo han ubicado.	FX: Música imponente .  sonido de lluvia	4 SEG
4	PM	PICADO/ ZOOM IN	Se ve a la narradora observando al sapo y cierra los ojos. Y LOS ABRE	VOZ EN OFF: Ahí estaba.  MUSICA SE DETIENE  FX sonido de lluvia y	4 SEG

				truenos	
4		FADE TO BLACK		FX sonido truenos	
4	GPG	LATERAL	Llena de furia, la mujer se lanza contra el árbol con la intención de tumbarlo.	FX sonido de lluvia y truenos	5 SEG
5	PP	LATERAL	La narradora empuja el árbol se ve la cara de ella esforzándose	FX: Sonido de lluvia y truenos/ golpe contra madera.	3 SEG
6	GPG	LATERAL	Se ve el árbol caer y el sapo caer debajo del árbol.	FX: croar del sapo	3 SEG
7	PG	TRASERO/Escozo	Se ve a la narradora acercarse al sapo (mitad convertido en tigre) con una lanza	Fui yo quien mató al sapo Kuartam.  FX: RUGIR Y CROAR DEL	3SEG.

				SAPO/ SONIDO DE ALGO FILOSO	
8	GPG	TRASERO	se ve a la narradora clavando la lanza al sapo	FX: SONIDO DE ALGO FILOSO	4SEG.
9		Fade in black			2 SEG.

Escena 9 INT. CASA DE NARRADORA - NOCHE					
Plan o	Encuadr e	Movimiento/Direcci ón cámara	Acción	Sonido	Duració n
1	PM	FRONTAL	Arutam se encuentra detrás de la narradora , quien aparece con los ojos cerrados.		4 SEG
2	PD	PICADO / ZOOM IN	Vemos las manos de la narradora , con el penacho.	VOZ EN OFF: NARRADORA : Ahora en la comunida d se dice que el espíritu de	4 SEG

				Arutam me acompaña .	
3	PP	FRONTAL	Vemos la cara de la narradora iluminada por la fogata	VOZ EN OFF: El espíritu de nantu renacerá	3 SEG
4		FADE BLACK		SONIDO DE LA FOGATA/ SAPO CROAR. REVERVE	3 SEG

### EL HIJO DEL DELFÍN. GUION TÉCNICO

Escena 1 EXT. ASENTAMIENTO INDÍGENA- DIA					
Plan o	Encuadr e	Movimiento/Direc ción cámara	Acción	Sonido	Duraci ón
1	PG	PANEO/NORMAL	Observamo s un carro llegar al asentamie nto y detenerse .	SFX: carro llegando y apagándose  VOZ EN OFF:  ARTURO:  El oriente ecuatoriano ...	3 SEG
2	PD	NORMAL	Se observa cómo se abre la puerta del carro	SFX: PUERTA DEL CARRO Y PIES EN LA TIERRA.	3 SEG

			y se baja un turista.	VOZ EN OFF: ARTURO: ...está lleno de historias y sorpresas.. .	
3	PM	ZOOM IN/CONTRAPICADO	Se ve al turista que trae puesto un sombrero de paja toquilla.	SFX: PIES EN LA TIERRA	2 SEG
4	PA	ZOOM IN/NORMAL	Un hombre se le acerca.	MANCHU: Bienvenido estimado caballero a nuestra Fiesta de Aniversario de nuestra comunidad.	4 SEG
5	PP	NORMAL	ARTURO le saluda y sonríe.	¡Gracias!	2 SEG
6	PPP	NORMAL	Manchu habla.	MANCHU: Pero antes... ¿Puede el caballero sacarse su sombrero por un momento?	4 SEG
7	PPP- PP	ZOOM IN / NORMAL	ARTURO lo mira extrañado , pero se saca el sombrero.	ARTURO: ¿Ah?... ¿Porqué?	3 SEG

8	PPP - PD	ZOOM IN/ NORMAL	Manchu le responde muy seriamente.	MANCHU: Era para quitarnos la duda que Ud. fuera un delfín.	3
9	PD	NORMAL	ARTURO lo mira aún más extrañado , pero tiene un brillo en sus ojos.	ARTURO (EN OFF) ...pero eso es lo que me cautiva.	2 SEG
10	PP	NORMAL	Manchu sonríe y empieza a contar la leyenda.	MANCHU: Le explico.	2 SEG
11	FLASHBACK				

Escena 2 EXT. SELVA CERCA DE ASENTAMIENTO INDÍGENA - DÍA

Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PG	/NORMAL	El guerrero (25) cazando.	VOZ EN OFF:  MANCHU:  Existió una vez un joven guerrero muy fuerte y buen mozo.  SFX: Sonidos de guerra Shuar.	4 SEG

				Música de guerra.	
2	PM	ZOOM IN/NORMAL	El guerrero cortándole la cabeza a uno de sus enemigos.	<p>MANCHU:</p> <p>Su valentía y belleza era la...</p> <p>GUERRERO:</p> <p>¡Ahhh!</p> <p>SFX: Sonidos de guerra Shuar.</p> <p>Música de guerra.</p>	3 SEG
3	PMC	ZOOM IN/NORMAL	El guerrero limpiándose la sangre de sus enemigos. Los dioses a sus espaldas, observándolo con envidia.	<p>MANCHU:</p> <p>...envidiaba de nuestros dioses de la selva.</p> <p>SFX: Sonidos de guerra Shuar.</p> <p>Música de guerra.</p>	2 SEG

Escena 3 EXT. ASENTAMIENTO INDÍGENA - NOCHE

Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
--------	----------	-----------------------------	--------	--------	----------

1	PMC	ACOMPANAMIENTO/CONTRAPICADO	El guerrero emerge de la selva, con mucho orgullo de haber cazado muchos animales.	SFX: Follaje, pisadas, aves.	3 SEG
2	PM	ZOOM OUT/POSTERIOR	La comunidad lo admira y celebra.	SFX: Comunidad celebrando, varias personas, hablando en Shuar.	2 SEG
3	FADE OUT				

Escena 4 EXT. NOCHE - RÍO NAPO					
Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PA-PG	PAN Y ZOOM OUT/NORMAL	El guerrero se dirige a la orilla del río y se detiene.	SFX: pasos, agua, viento.	2 SEG
2	PG	PAN/NORMAL	Alado del guerrero	SFX: pasos,	2 SEG

			aparece un hombre (DIOS TSUNKI 40).	agua, viento.	
3	PM-PMC	ZOOM IN/NORMAL	TSUNKI le habla al guerrero.	TSUNKI: Es una bella noche. SFX: agua, viento.	2 SEG
4	PMC	NORMAL	El guerrero le responde. Ambos observan el río Napo.	GUERRERO: Así es. SFX: agua, viento.	2 SEG
5	PML-PM	ZOOM IN/POSTERIOR.	Tsunki le habla al guerrero. Se observa el río.	TSUNKI: Has tenido una gran jornada de caza, gracias a los dioses.	4 SEG
6	PPP	ZOOM IN/NORMAL	El guerrero se ríe, orgulloso. El guerrero empieza a hablar.	GUERRERO: No. Ha sido gracias a mí. Yo salí a cazar.	3 SEG
7	PD	ZOOM IN/NORMAL	El guerrero continúa hablando. Se enfoca en sus manos en	GUERRERO: Gracias a mi talento y esfuerzo, la comunidad come hoy.	3 SEG

			su pecho, gesto que hace mientras habla.		
8	PM	PAN RIGHT/NORMAL	El guerrero termina de hablar, y señala al río con el pulgar.	GUERRERO:  Ahora si me disculpas, voy a disfrutar del agua fresca del río.	4 SEG
7	PG	ACOMPANAMIENTO/ NORMAL	El guerrero se adentra en el río, y luego se zambulle de cuerpo entero.	SFX: agua, splash de zambullido.	3 SEG
8	PM	PAN UP/NORMAL	Al salir el guerrero, y sacar su cabeza del agua, vuelve a ver al hombre con el que hablaba en la orilla.	SFX: agua.	2 SEG
9	PPP	ZOOM IN/CONTRAPICADO	A Tsunki le brillaban los ojos un color celeste intenso, luego fue	SFX: Sonido de tensión y misterio.	2 SEG

			desapareciendo.		
10	PG	DOLLY IN/PICADO	Empezó a llover, y el agua del río empezó a tornarse de un celeste intenso cuando Tsunki habló. El guerrero intentó escapar, pero se crearon olas que lo envolvieron hasta formar un pequeño remolino que lo traga.	TSUNKI:  Te has excedido esta vez, fuerte guerrero. No tendrás otra oportunidad.	4 SEG
11	PD	ZOOM IN/PICADO	Finalmente, las aguas se calman (se desvanece el remolino)	MANCHU (EN OFF):  El dios TSUNKI lo castigó...	2 SEG
12	PG	NORMAL	y se puede observar un delfín rosado nadando en el río.	...convirtiéndolo en delfín, porque el guerrero era muy orgulloso.	3 SEG

13	PD	ZOOM IN/NORMAL	Se ve la cabeza del delfín, enfocándonos e en su ojo.	MANCHU (EN OFF): Este delfín todavía ronda, pero no solo se la pasa metido en el agua.	4 SEG
14	FADE OUT			MANCHU (EN OFF): Especialmente en tiempos de fiestas.	2 SEG

Escena 5 EXT. ASENTAMIENTO INDÍGENA - NOCHE

Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PG	DOLLY IN/PICADO	Se observa una choza, se pasa por ella desde el techo y se observa a los miembros de la comunidad celebrando y bailando.	SFX: música shuar, personas cantando y conversando a la distancia.	4 SEG

2	PM	DOLLY IN/POSTERIOR- PICADO	Un hombre muy apuesto se acerca a una joven mujer (20) que está sentada sola. Es el guerrero , está vestido de blanco, lleva un sombrero de paja toquilla .	SFX: música shuar, personas cantando y conversand o a la distancia, pasos.	3 SEG
3	PMC	ZOOM IN/ LATERAL	Él la mira a los ojos y le sonríe y ella, tímida, le sonríe también. El guerrero le habla.	GUERRERO:  ¿Por qué no estás bailando? Es una linda fiesta.  SFX: música shuar, personas cantando y conversand o a la distancia,	3 SEG
4	PP	ZOOM IN/ normal	Mujer habla. Se	JOVEN MUJER:	3 SEG

			detiene, lo mira, y sonríe. Sigue hablando y le ofrece chicha.	Ya bailé, has llegado tarde. Ahora bebo chicha.	
5	PM	LATERAL	Se ven los dos jóvenes	Joven Mujer: No eres de aquí, ¿verdad? Toma, bebe, en símbolo de amistad.	3 seg
5	PM	ZOOM IN/CONTRAPICADO	Él acepta la chicha. Él la mira fijament e mientras le sonríe. Él se sienta.	SFX: música shuar, personas cantando y conversand o a la distancia.	2 SEG
6	PPP	ZOOM IN/NORMAL	Ella se sonroja.	SFX: música shuar, personas cantando y conversand o a la distancia.	2 SEG

7	PD	ZOOM IN/NORMAL	y al momento de recibirla, topan sus dedos.	SFX: música shuar, personas cantando y conversando a la distancia.	2 SEG
8	PM	ZOOM IN/LATERAL	Él la mira fijamente mientras le sonríe. Ella se sonroja.	SFX: música shuar, personas cantando y conversando a la distancia.	2SEG
9	PPP	ZOOM IN/NORMAL	El guerrero le habla a ella.	GUERRERO: Vámonos a otro lugar.	2 SEG
10	PM	ACOMPANAMIENTO/LATERAL	La mujer se levanta de su asiento, y sigue al guerrero fuera de la cabaña.	MANCHU (EN OFF): Y mientras todos están entregados a la celebración, la bebida y el baile, el delfín seduce...	4 SEG
11	FADE OUT			...con sus encantos a las mujeres jóvenes de la	3 SEG

				comunidad.	
--	--	--	--	------------	--

Escena 6 EXT. ASENTAMIENTO INDÍGENA - DÍA					
Plan o	Encuadre	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duración
1	PG-PML	ZOOM IN/NORMAL	Se observa a la joven con el rostro sombrío sentada en una silla en las afueras de su casa. Tiene 6 meses de embarazo .	MANCHU (EN OFF):  En muchos casos, las chicas quedan embarazadas. Y al ...	3 SEG
2	PM	ZOOM IN/PICADO	Pasan unos hombres por ahí, pero al ver su barriga, se van.	MANCHU (EN OFF):  ...no saber quién es el padre, la familia termina diciendo..  SFX: Personas cuchicheando.	3 SEG

3	PP-PMC	ZOOM OUT/CONTRAPICADO	Ella empieza a llorar. Sus padres aparecen detrás de ella, y la consuela n.	SFX: LLANTO DE MUJER.  MADRE DE JÓVEN:  Eso que tienes en un hijo de delfín.	3 SEG
4	(FIN FLASHBACK) FADE OUT				

Escena 7 EXT. ASENTAMIENTO INDÍGENA - DÍA					
Plan o	Encuad re	Movimiento/Dirección cámara	Acción	Sonido	Duraci ón
1	PMC	ZOOM OUT/NORMAL	ARTURO habla con Manchu.	CALOS:  Le aseguro señor, que no soy un delfín.  SFX: agua, viento, aves.	2 SEG
2	PMC	ZOOM OUT/ NORMAL	Manchu sonríe y se despide de ARTURO.	MANCHU:  Así veo señor, que tenga una	3 SEG

				buena estadía en nuestra comunida d.  SFX: agua, viento, aves.	
3	PPP	ZOOM IN/NORMAL	ARTURO ve a lo lejos un niño. Vemos el rostro de ARTURO intrigad o.	SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	2 SEG
4	PG	DOLLY IN/NORMAL	El niño está sentado en la orilla, mirando el río como si estuvier a esperand o a alguien.	SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	2 SEG
5	PA	ACOMPañAMIENTO/NORMA L	ARTURO se despide de Manchu, y se dirige hacia el	ARTURO: ¡Chao!  SFX: agua, viento, aves, pasos,	2 SEG

			niño.	música de misterio .	
6	PP	CONTRAPICADO	ARTURO habla con el niño.	ARTURO: Hola niño. ¿Qué es lo que buscas con tanto afán? SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	3 SEG
7	PP	PICADO	El niño le responde .	ENTSAKUA : Me llamo Entsakua y estoy esperando a mi papá. SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	3 SEG

8	PP	CONTRAPICADO	ARTURO le hace preguntas al niño.	ARTURO:  ¿Y dónde está él? ¿Y tu mamá?  SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	2 SEG
9	PP-PPP	ZOOM IN/PICADO	Entsakua mira triste a la distancia.	SFX: agua, viento, aves, música de misterio se suaviza un poco.	2 SEG
10	PPP-PD	ZOOM IN/PICADO	Entsakua habla.	ENTSAKUA :  Mi mamá me dijo algún día mi padre vendría vestido de blanco para llevarme con él.  SFX: agua, viento,	5 SEG

				aves, música de misterio .	
11	PM	ZOOM IN/CONTRAPICADO	ARTURO le sonrió.	ARTURO:  Espero que venga pronto, niño.  SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	2 SEG
12	PA	ACOMPANAMIENTO/POSTERIOR	ARTURO regresa con Manchu y le pregunta .	ARTURO:  Manchu. ¿Ese niño es un hijo del delfín?  SFX: agua, pasos, viento, aves, música de misterio .	3 SEG
13	PM	NORMAL	Manchu se gira para responde r a	MANCHU:  Así es caballer o. Él lo	4 SEG

			ARTURO.	lleva esperand o años en la orilla del río.  SFX: agua, pasos, viento, aves, música de misterio .	
14	PG	ZOOM OUT/LATERAL	Manchu empieza a caminar hacia la casa comunal. ARTURO nota que está poniendo se oscuro.	ARTURO:  Sabe qué Manchu, le acompañ .  SFX: agua, pasos, viento, aves, música de misterio .	2 SEG
15	PM	ACOMPANAMIENTO/POSTERIOR	ARTURO y Manchu se van. Más adelante ARTURO vira para mirar una vez más al	SFX: agua, pasos, viento, aves, música de misterio .	2 SEG

			niño.		
16	PM	CONTRAPICADO	Se ve una sombra cubrir a Entsakua . El levanta la cabeza.. .	SFX: agua, viento, aves, pasos, música de misterio .	2 SEG
17	PP	PAN UP/PICADO	... y ve a un hombre vestido de blanco con un sombrero de paja toquilla .	ARTURO (EN OFF):  Tan en serio se toma esta leyenda que en muchos casos...  SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	3 SEG
18	PP- +PPP	ZOOM IN/CONTRAPICADO	Entsakua tiene cara de asombro, y empieza a llorar de la felicidad	ARTURO (EN OFF):  ...se acredita la paternidad de	3 SEG

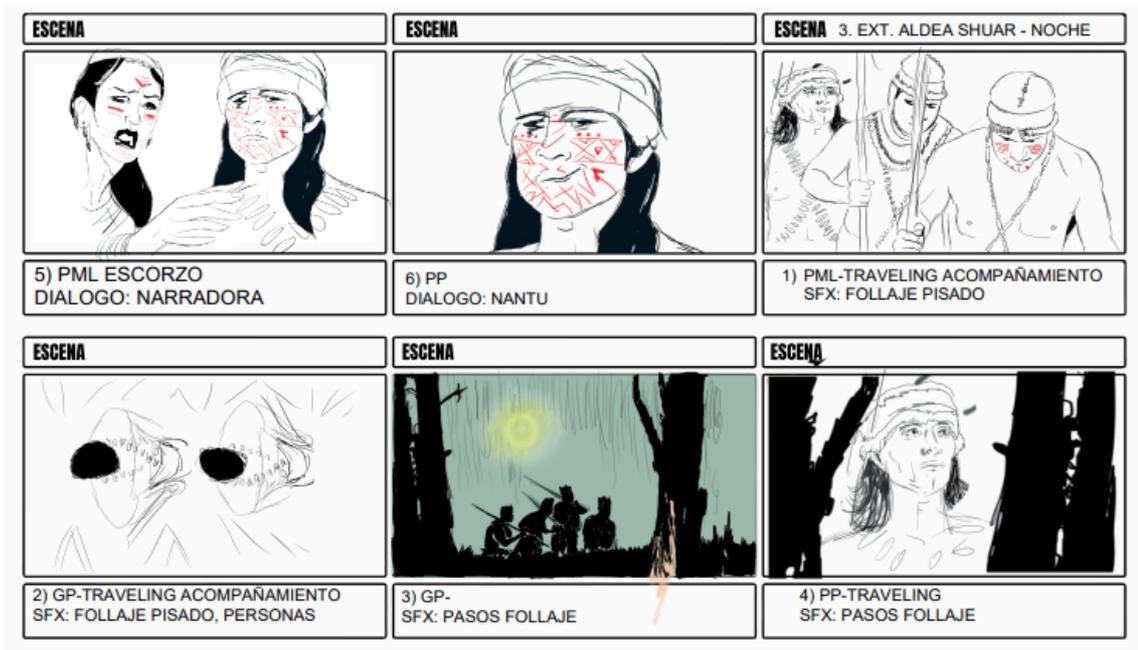
			d.	los niños sin padre...  SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	
19	FADE OUT - FIN			ARTURO (EN OFF):  ...en esta región, a los delfines .  SFX: agua, viento, aves, música de misterio .	2 SEG

### 2.1.2 Storyboard

#### EL SAPO KUARTAM



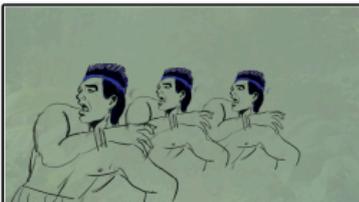
**Ilustración 2.1:** Storyboard KUARTAM Escena 1 y 2



**Ilustración 2.2:** Storyboard KUARTAM Escena 2 y 3

<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> 
5) PD-TRAVELING OFF: NARRADORA	6) PG-TRAVELING OFF: NARRADORA	7) GPG-PAN VERTICAL OFF: NARRADORA SFX: CASCADA
<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> FADE IN BLACK	<b>ESCENA</b> 4. EXT. SELVA - MADRUGADA 
8) PG-ZOOM IN OFF: NARRADORA SFX: CASCADA	8) FADE TO BLACK	1) PD-TRAVELING OFF: NARRADORA

**Ilustración 2.3:** Storyboard KUARTAM Escena 3 y 4

<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> 
3) PD-TRAVELING OFF: NARRADORA SFX: CERDO DELAY	4) PA-ESCORZO OFF: KUARTAM	5) PPI/PA-DOLLY OUT - OFF: KUARTAM
<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> 	<b>ESCENA</b> 
6) PP-ESCORZO SFX: SAPO	7) PML-ZOOM OUT SFX: SAPO	8) PG-ZOOM IN SFX: SAPO-TIGRE

**Ilustración 2.4:** Storyboard KUARTAM Escena 4

<p>ESCENA</p>  <p>7) GPG- SFX: TIGRE REVERB Y CAZADORES</p>	<p>ESCENA</p>  <p>8) FADE Black</p>	<p>ESCENA 5) EXT. ALDEA - AMANECER</p>  <p>1) GPG- SFX: LAMENTOS</p>
<p>ESCENA</p>  <p>2) PM-TRAVELING SFX: PASOS Y LAMENTOS</p>	<p>ESCENA</p>  <p>3) PM-PANEO</p>	<p>ESCENA</p>  <p>4) PM-PANEO IZQUIERDA OFF: NARRADORA</p>

Ilustración 2.5: Storyboard KUARTAM Escena 4 y 5

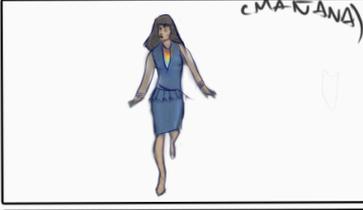
<p>ESCENA 6 - INT. CHOZA - DIA</p> <p>CAMANECA</p>  <p>1) PM - NORMAL PANEO SFX: MUSICA DRAMATICA</p>	<p>ESCENA</p>  <p>2) PD - ZOOM OUT OFF: NARRADORA</p>	<p>ESCENA</p>  <p>3) PM - FADE TO BLACK SFX: MUSICA DRAMATICA</p>
<p>ESCENA</p>  <p>4) PA - CONTRAPICADO SFX: MUSICA DRAMATICA</p>	<p>ESCENA 7 - EXT. ALDEA - DIA</p> <p>CAMARANA</p>  <p>1) PG - OFF: NARRADORA</p>	<p>ESCENA</p>  <p>2) PD - OFF: NARRADOR</p>

Ilustración 2.6: Storyboard KUARTAM Escena 6 y 7

ESCENA	ESCENA 8) - EXT. <sup>A. Crechidoro</sup> de Adesa - NOCHE	ESCENA
FADE TO BLACK		
	① PA - LATERAL OFF: NARRADORA	② PG - PICADO / ZOOM OUT OFF: NARRADORA
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
③ PP - ZOOM OUT FRONTAL SFX: LUVIA	④ PM - PICADO / ZOOM IN OFF: NARRADORA	⑤ FADE TO BLACK SFX: TRUENOS

Ilustración 2.7: Storyboard KUARTAM Escena 8

ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
④ GP6 - LATERAL SFX: LUVIA	⑤ PP - LATERAL SFX: LUVIA	⑥ GP6 - LATERAL SFX: CROAR
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
⑦ PG - TRASERO / ESCORZO	⑧ GP6 - TRASERO	⑨ FADE TO BLACK

Ilustración 2.8: Storyboard KUARTAM Escena 8

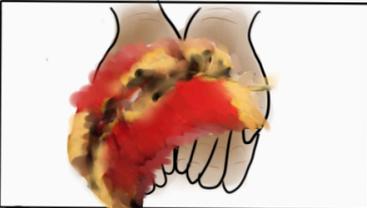
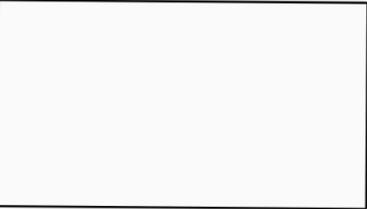
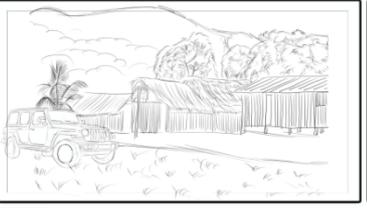
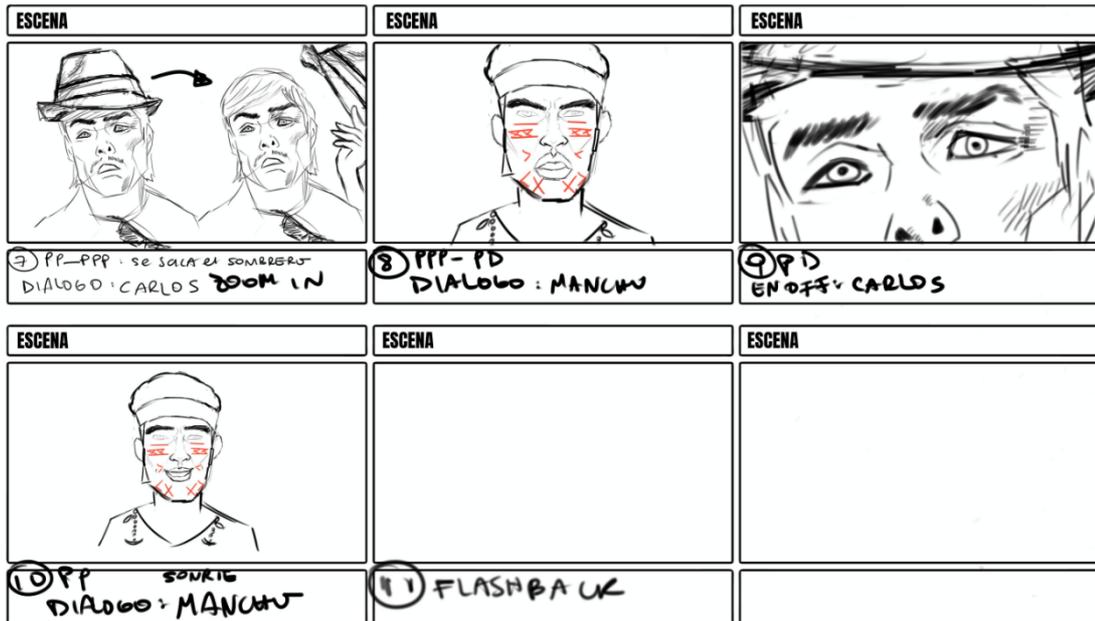
ESCENA 8) INT. CASA MAREADORA - NOCHE	ESCENA	ESCENA
		
1) PM - FRONTAL	2) PD - PICADO / ZOOM IN OFF: NARRADORA	3) PP - FRONTAL OFF: NARRADORA
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
4) FADE TO BLACK		

Ilustración 2.9: Storyboard KUARTAM Escena 9

## EL HIJO DEL DELFIN

ESCENA 1 Ext. Asentamiento Indígena - DIA	ESCENA	ESCENA
		
1) PG - PANED/NORMAL - CARRO SE DETIENE SFX: CARRO VOZ EN OFF: CARLOS	2) PD - NORMAL - TURISTA SE BAJA SFX: PUERTA DEL CARRO, PIES TIERRA VOZ EN OFF: CARLOS	3) ZOOM IN - CONTRALICADO - TURISTA SFX: PIES EN LA TIERRA
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
4) PA - ZOOM IN - NORMAL DIALOGO: MANCHU	5) DP - NORMAL DIALOGO: CARLOS	6) PPP - NORMAL DIALOGO: MANCHU

**Ilustración 2.10: Storyboard DELFIN Escena 1**



**Ilustración 2.11: Storyboard DELFIN Escena 1**



**Ilustración 2.12: Storyboard DELFIN Escena 2**

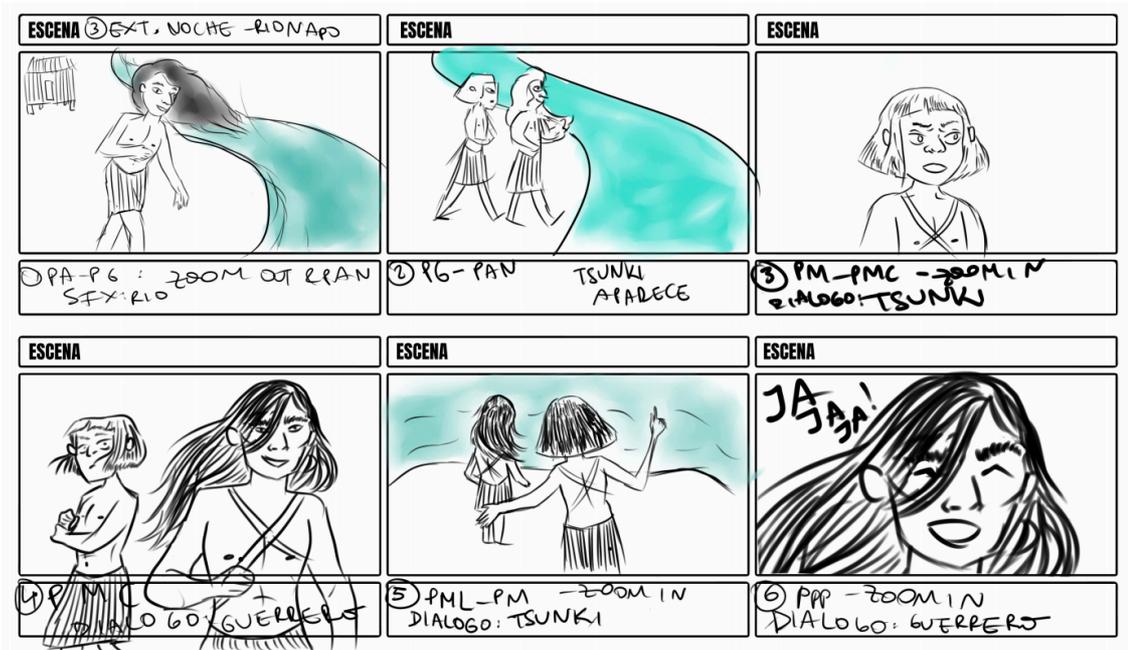


Ilustración 2.13: Storyboard DELFIN Escena 3



Ilustración 2.14: Storyboard DELFIN Escena 3



Ilustración 2.15: Storyboard DELFIN Escena 3

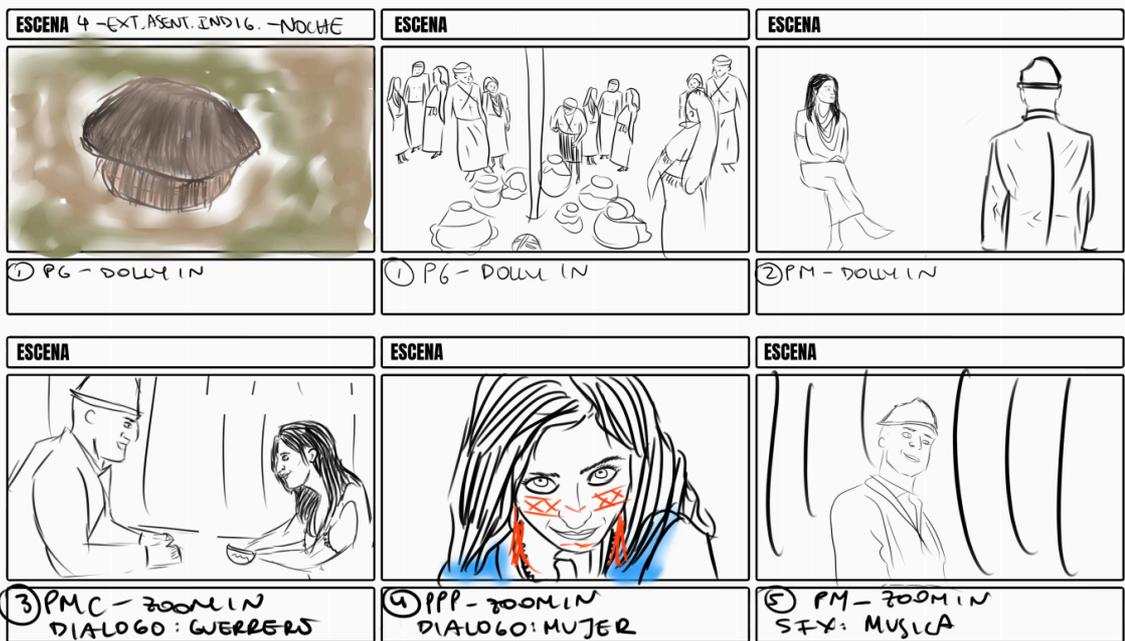
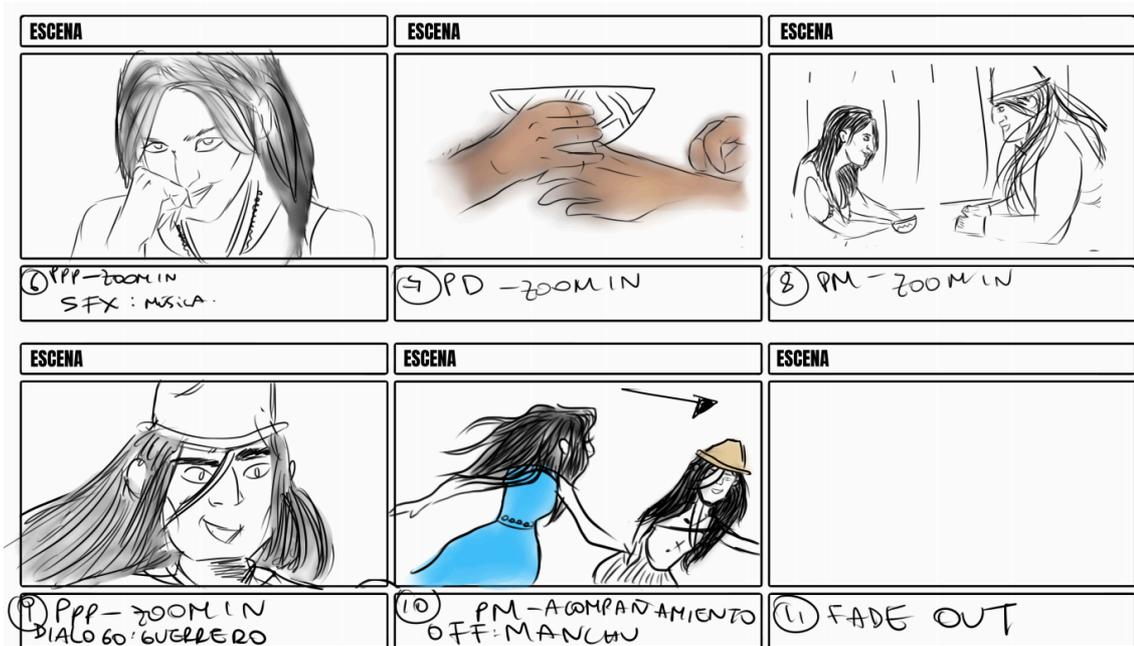
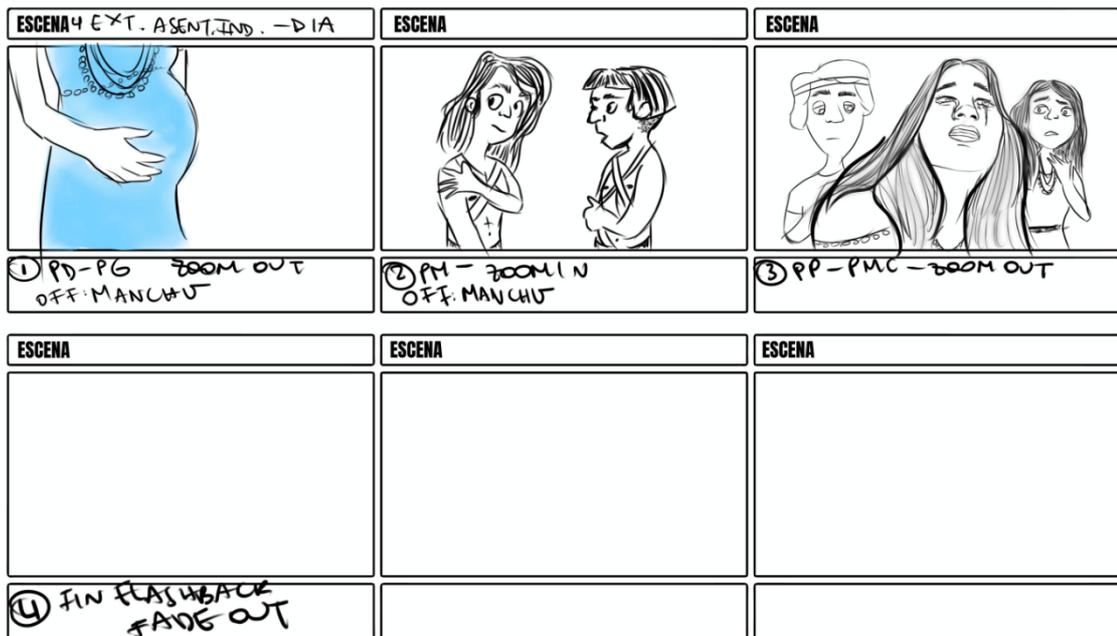


Ilustración 2.16: Storyboard DELFIN Escena 4



**Ilustración 2.17: Storyboard DELFIN Escena 4**



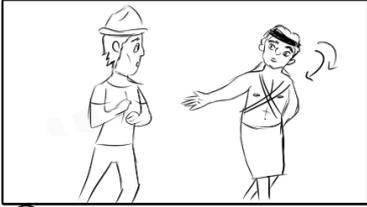
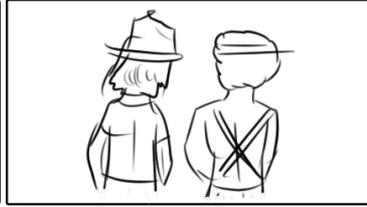
**Ilustración 2.18: Storyboard DELFIN Escena 5**

ESCENA 5 - EXT. ASENT. IND. - DIA	ESCENA	ESCENA
		
① PMC - ZOOM OUT DIALOGO: CARLOS	② PMC - ZOOM OUT DIALOGO: MANCHU	③ PP - ZOOM IN
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
④ PG - DOLY IN SFX: AWA, VIENTO AVE, MÚSICA MISRELO	⑤ PA - ACOMPANAMIENTO	⑥ PP - CONTRAPICADO

Ilustración 2.19: Storyboard DELFIN Escena 6

ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
⑦ PP - PICADO DIALOGO: ENTSAKUA	⑧ PM - NORMAL DIALOGO: CARLOS	⑨ PP - PPP ZOOM IN SFX: AGUA ETC
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
⑩ PPP - PD ZOOM IN DIALOGO: ENTSAKUA	⑪ PM - ZOOM IN DIALOGO: CARLOS	⑫ PA - ACOMPANAMIENTO DIALOGO: CARLOS

Ilustración 2.20: Storyboard DELFIN Escena 6

ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
<p>13 PM - (mancha girar) DIALOGO: MANCHU</p>	<p>14 PG - ZOOM OUT DIALOGO: CARLOS</p>	<p>15 PM - ACOMPANAMIENTO SFX: PASOS</p>
ESCENA	ESCENA	ESCENA
		
<p>16 PM - SOMBRA LO SFX: VIENTO cubre</p>	<p>17 PP - PAN UP OFF: CARLOS</p>	<p>18 PP - PPP - ZOOM IN OFF: CARLOS</p>
<p>19 FADE FIN OUT</p>		

**Ilustración 2.21:** Storyboard DELFIN Escena 6

## ANEXO 2

### Formularios para la entrevista del Focus Group, 18 de Agosto



### Leyendas del Oriente

Grupo Focal del proyecto de titulación de grado de las carreras Diseño Gráfico y Producción para Medios de Comunicación. Leyendas del Oriente: El Sapo Kuartam y el Pequeño Delfín, basado en la serie de cómics: "Leyendas" del artista ecuatoriano Mauricio Gil.

¿Ha escuchado de la saga leyendas? \*

Sí

No

¿Cuántos libros, cómics o novelas gráficas ha leído en el último año? \*

1-2

3-4

0

Más de 4

¿Cuál es el principal motivo por el cual no lee o no ha podido leer?

Falta de tiempo

Nada interesante que leer

No me gusta leer

¿Qué género de cómic o novela gráfica es de su preferencia? \*

- Comedia
- Drama
- Acción
- Aventura
- Noir
- Romance

Para entretenerse o informarse. ¿Qué prefiere? \*

- Formato escrito
- Audiovisual

¿Le interesaría seguir la saga leyendas en este formato? \*

- Sí
- No

¿En la presentación realizada que es lo que más le interesó? \*

- Personajes
- Trama
- Cultura
- Estilo grafico

¿Del 1 al 10 que tan interesante le parece la historia presentada? \*

- |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     | 6                     | 7                     | 8                     | 9                     | 10                    |
| <input type="radio"/> |

¿Del 1 al 10 que probabilidad hay que recomiende ver el audiovisual a algún amigo? \*

- |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     | 6                     | 7                     | 8                     | 9                     | 10                    |
| <input type="radio"/> |

¿Quisiera ver más productos ecuatorianos de este estilo en plataformas de streaming? \*

- Si
- No

# Leyendas del Oriente

Validation de resultados



\* Required

1. ¿Cuántas novelas/novelas gráficas o cómics leía mensualmente previo a ver este audiovisual? \*

- Ninguna
- 1
- 2 o más

2. ¿Recomendaría nuestro audiovisual a algún amigo o familiar? \*

- Sí
- No

3. ¿Cómo califica nuestro audiovisual? \*



4. ¿Le gustaría consumir más novelas/novelas gráficas, cómics después de ver este audiovisual? \*

- Sí
- No

## ANEXO 3

### Evidencias de reunión y entrevista con el Focus Group, 18 de Agosto

